Abril
CAMALEÃO • SAIBA MAIS SOBRE O MESTRE DA CAMUFLAGEM
R$ 8,95
Ano 6
Nº 309
9/2/2006
RECREIO
GRÁTIS
FUT LOUCOS
1 jogador
1 lançador
1 bola
QUADRINHOS
Os Padrinhos Mágicos enfrentam vilões dos gibis
www.RECREIOnline.com.br
GBA
Acelere os carrões de Need for Speed
ISSN 1517-7467
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
AVENTURA EM OUTRA DIMENSÃO
Conheça os mini-heróis que saem dos desenhos e vêm para o mundo real no filme A Terra Encantada de Gaya

Participando desta campanha, você pode aparecer na revista Recreio como super-herói de história em quadrinhos. Um super-herói que ainda vai ganhar 1 ano de escola paga*; 1 computador com 1 impressora e 1 ano de revista Recreio. 10 super-heróis serão premiados.

RECREIO

Participar é muito fácil. Compre um produto Pritt, preencha o cupom, que você encontra nos pontos-de-venda, com todos os dados e envie-o em uma carta até 21/4/06 para Campanha Liga dos Super-Heróis Mr. Pritt, CEP 05979-960, São Paulo – SP. A cada carta, participação pelo telefone ou pelo site, você ganha um Título de Capitalização para concorrer pela Loteria Federal nas datas: 28/1 - 3 sorteados, 25/2 - 3 sorteados, 25/3 - 3 sorteados e 29/4/06 - 1 sorteado. Serão 10 premiados. Campanha válida de 2/1/06 a 29/4/06, com inscrições até 21/4/06 por carta ou até 28/4/06 pelo tel. 0800 701 3187 ou pelo site www.pritt.com.br. Sorteios lastreados por Títulos de Capitalização da APLUB Capitalização S.A., Processo SUSEP nº10.004564/99-51. Consulte o regulamento completo no site www.pritt.com.br. *O prêmio será pago em dinheiro.

AQUI TEM

CAPA: HANWAY FILMS/ DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL O PLANETA MAIS ANTIGO? QUANDO FOI DESCOBERTO?

Patrícia dos Santos D. do Prado
Por e-mail

Segundo pesquisadores, os planetas do Sistema Solar têm a mesma idade: cerca de 4,5 milhões de anos, pois se formaram na mesma época. Primeiro, foram descobertos os que podem ser vistos a olho nu: Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter e Saturno. Depois, com a ajuda de telescópios e cálculos, encontraram Urano (1781), Netuno (1846) e Plutão (1930). A idade de planetas de outros sistemas ainda não é conhecida.

O QUE É UM SISTEMA FUNICULAR?

Mayara Martines Ramalho de Oliveira, 12 anos
São Paulo – SP

É um sistema de transporte com tração por cabos, com veículos que servem para subir e descer superfícies muito inclinadas. Existem funiculares aéreos (chamados de teleféricos), como o do Pão de Açúcar, no Rio de Janeiro, e terrestres, que são como bondinhos. Na cidade de Santos, em São Paulo, há um funicular que sobe o Monte Serrat.

VOCÊ SABIA QUE...

- Existem bolhas de sabão coloridas? Elas foram criadas por um inventor americano e devem começar a ser vendidas neste ano nos Estados Unidos. A invenção só foi possível porque foi desenvolvido um corante especial que se dissolve na água.

Ilustrações ▸ FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

PARA QUE SERVE O *MEMORY CARD* DE PLAYSTATION?

José Cássio da Costa Júnior, 11 anos
Natal – RN

Ele serve para armazenar informações sobre o jogo e permite ao jogador recomeçar do ponto em que parou. Funciona mais ou menos como um disquete de computador. Você guarda ali as informações importantes e pode usá-las em um outro videogame. Antigamente, cartuchos de videogame tinham uma bateria interna que fazia esse trabalho. Mas como os CDs não possuem bateria é preciso ter um *memory card*.

POR QUE OS MENINOS NASCEM COM MAIS CABELOS?

Giulia Ventorim
Por e-mail

Não existe uma pesquisa que comprove que os meninos nasçam com mais cabelos. Em geral, os bebês nascem com uns 100 mil fios de cabelos. Essa quantidade varia de acordo com fatores genéticos, como tempo de gestação e substâncias produzidas pela mãe, que são os hormônios. A quantidade de cabelos do bebê não está relacionada com a quantidade que ele terá quando crescer.

CONSULTORIA:
PABLO MIYAZAWA (editor executivo da revista EGM Brasil), FRANCISCO LE VOCI (dermatologista da Faculdade de Medicina do ABC), CARLOS EDUARDO LARSSON (chefe do Serviço de Dermatologia do HOVET/USP e presidente da SBDV), CLARISSA NICIPORIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop), OBSERVATÓRIO ASTRONÔMICO DE LISBOA e VALCINIR BEDIN (presidente da Sociedade Brasileira para Estudos do Cabelo).

COELHO DEVE TOMAR BANHO?

Camila Dias Pastana, 9 anos
Belém – PA

O coelho mesmo cuida da sua higiene, arrancando parasitas dos pêlos com os dentes e se esfregando em árvores e na grama. Ele pode até tomar banho, desde que se acostume desde filhote. É preciso usar água morna e sabonete antialérgico e proteger olhos e orelhas. Vale lembrar que, se um coelho fica assustado, pode morder e chutar.

VOCÊ É CURIOSO?

Ilustrações CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Responda às perguntas e descubra se você é do tipo que está sempre querendo saber mais.

1 Quando a professora começa a explicar a matéria favorita, você:

- ■■ Faz muitas perguntas.
- ■◆ Anota as dúvidas e pesquisa depois.
- ■● Presta atenção no que ela diz.

2 Ao perceber dois colegas cochichando no intervalo, você:

- ■■ Pergunta sobre o que estão falando.
- ■● Vira para o outro lado e fica na sua.
- ■◆ Dá um jeito de ficar por perto e ouvir alguma coisa.

3 Quando começa a ler um novo livro de suspense, você:

- ■◆ Pergunta para alguém que já leu o livro se a história é legal.
- ■● Curte cada página até o fim da história.
- ■■ Vai correndo ler o final da história.

4 Se alguém conta que comprou seu presente de aniversário, você:

- ■● Faz o maior esforço para esperar pela surpresa.
- ■■ Insiste até que a pessoa diga o que é.
- ■◆ Pede uma pista para tentar descobrir o que é.

5 Qual a primeira coisa que você faz quando abre a sua RECREIO?

- ■● Lê a sua seção favorita.
- ■■ Dá uma geral no índice para saber das novidades.
- ■◆ Olha a resposta dos passatempos.

6 O que você faz quando ganha um aparelho eletrônico?

- Não sossega enquanto não sabe para que servem todos os botões.
- Lê o manual de instruções com calma.
- Pede ajuda a alguém para saber como funciona.

7 O que você faz se fica doente e não pode ir a uma festa?

- Liga para um amigo para saber como foi.
- Telefona na hora da festa para saber o que estão fazendo.
- Nem pensa na festa.

8 Se um amigo ganha um novo bicho de estimação, você:

- Faz pesquisas em todo lugar para saber mais sobre a raça e os cuidados que se deve ter com ele.
- Vai logo visitá-lo para conhecer o bicho.
- Espera seu amigo aparecer com ele pela rua.

9 Quando encontra um inseto colorido numa folha, você:

- Procura uma lupa para vê-lo melhor.
- Não presta atenção.
- Pergunta se alguém sabe que bicho é.

10 Quando faz uma pesquisa na internet, você:

- Deixa uma janela aberta e confere os seus e-mails.
- Faz a pesquisa e, antes de desligar o computador, confere a sua caixa postal.
- Fica concentrado na pesquisa.

11 Se os seus pais avisam que um primo distante vem passar as férias em sua casa, você:

- Pergunta tudo sobre ele e já planeja onde vão passear juntos.
- Fica tentando imaginar como ele é.
- Espera ele chegar para planejar coisas que podem fazer juntos.

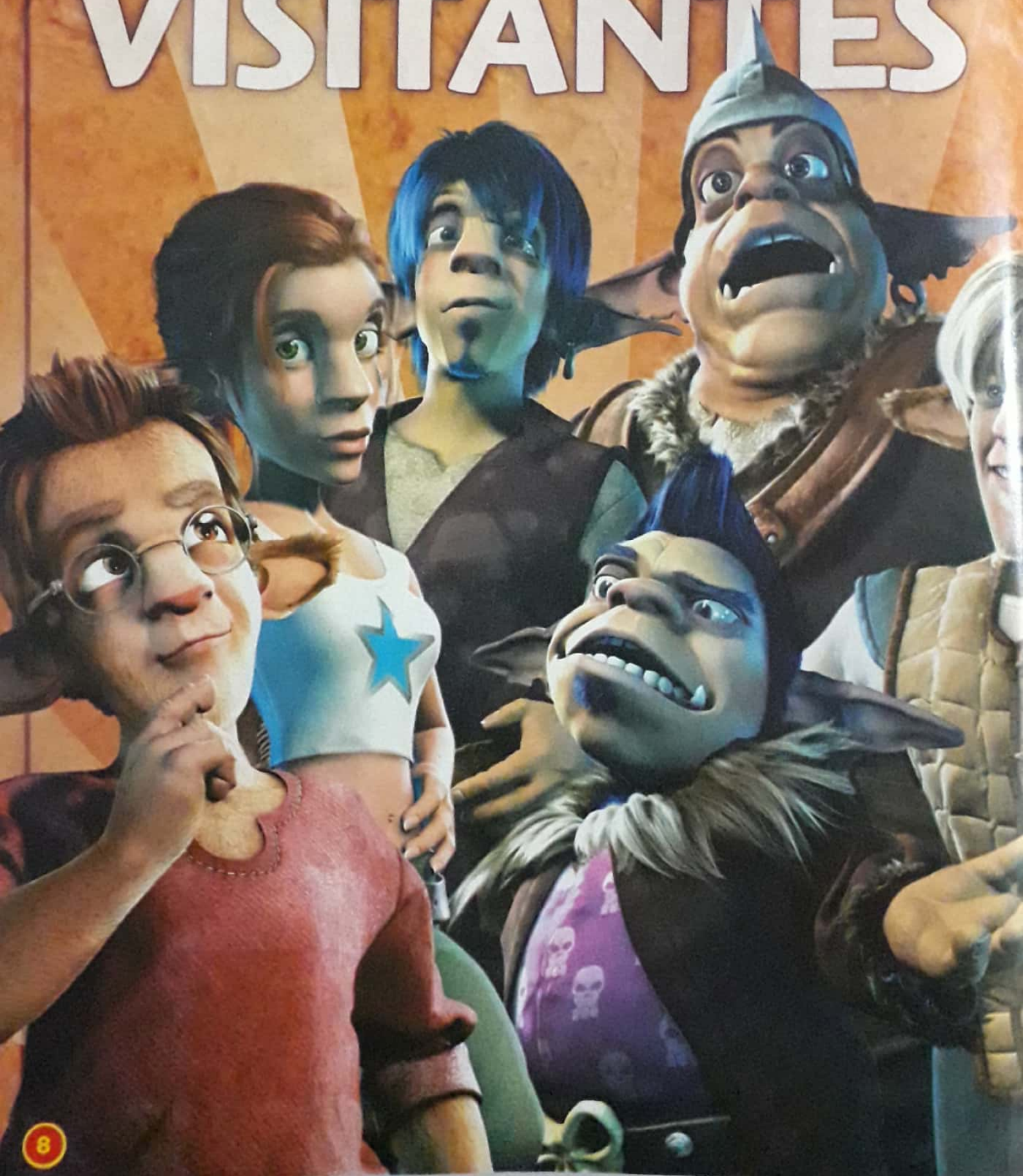
12 O que você faz se o seu irmão cola na porta do quarto um adesivo onde está escrito "Não entre!"?

- Passa longe.
- Pergunta a ele o que está fazendo.
- Dá um jeito de espionar o quarto.

Se marcou mais
Parece que você anda meio desligado, ou talvez se concentre tanto no que faz que não percebe bem o que acontece ao redor. Tente se ligar mais, afinal quem é curioso sempre aprende coisas novas.

Se marcou mais
Você é curioso sobre vários assuntos, mas nem sempre se interessa por todas as novidades. Fique atento e procure pesquisar mais e fazer perguntas quando tiver dúvidas.

Se marcou mais
Curioso é pouco! Você está sempre ligado, fazendo mil perguntas e querendo saber mais. Isso é legal, mas tenha cuidado para não ser curioso demais sobre a vida dos outros. Tem muita diferença entre ser indiscreto e ser curioso.

CINEMA
PEQUENOS VISITANTES

Conheça heróis em miniatura que viajam até a nossa dimensão no filme A Terra Encantada de Gaya.

Texto › JULIA MOIÓLI
Design › ROGÉRIO MAROJA

A Terra Encantada de Gaya estréia nos cinemas em 10 de fevereiro.

Muitos vilões ameaçam a vida na Terra. Mas você é capaz de imaginar o que aconteceria se um deles conseguisse, de repente, enviar o Sol, que é a fonte de vida no planeta, para um desenho animado? O Sol poderia ir parar num ponto qualquer da Fenda do Bikini ou em Townsville e alguém teria de viajar para o mundo dos desenhos animados e recuperá-lo, antes que os seres vivos sumissem da Terra.

Os heróis do cinema Boo e Zino precisam enfrentar uma situação dessas no filme A Terra Encantada de Gaya. Eles são habitantes de um universo mágico, que só existe na fantasia das pessoas, mas têm de fazer uma perigosa viagem até a dimensão dos humanos para salvar o seu mundo.

Eles vivem em Gaya, uma terra muito bonita, com paisagens fantásticas e moradores minúsculos, de aparência simpática e engraçada, que lembra duendes orelhudos. Apesar do tamanho e da cara esquisita, os habitantes desse lugar são quase como nós e vivem de um jeito bem semelhante ao dos humanos.

Na história do filme, Gaya é o cenário de uma série de animação famosa chamada *As Aventuras de Boo & Zino.* Da dupla de astros, Boo é o mais inteligente enquanto seu amigo faz o tipo valentão. Na TV, eles são heróis que encaram desafios, disputam corridas de carro e ainda enfrentam os Snurcks, vilões mais do que chatos.

Os heróis, a cidade e os malvados só existem no mundo dos desenhos graças a uma pedra mágica chamada Dalamite. Esse cristal funciona como se fosse uma fonte de energia, permitindo que a vida em Gaya continue. O problema começa quando a pedra é roubada e enviada para uma dimensão distante e desconhecida, onde vivem criaturas muito esquisitas, mais conhecidas como seres humanos.

HANWAY FILMS / DIVULGAÇÃO

NO MUNDO REAL

O responsável pelo sumiço da pedra é o Professor N. Icely, um cientista maluco. Ele tinha um programa na televisão que foi substituído pela série dos dois heróis. Para se vingar do sucesso da dupla, o invejoso bolou um plano maligno: montou uma fantasmagórica máquina de transferência e transportou a Dalamite para bem longe de Gaya.

Correndo contra o tempo para impedir que sua terra desapareça e que os Snurcks causem problemas, Boo e Zino são sugados pela bizarra máquina e partem para o mundo dos humanos. São seguidos pela princesa Alanta, que também quer ser uma heroína.

Juntos, os pequenos vão investigar uma terra estranha e tentar se livrar de N. Icely. Para isso, procuram o criador do desenho, que acaba se envolvendo nas armadilhas do vilão. No meio dessas aventuras, a miniturma vai descobrir que a realidade pode ser ainda mais surpreendente que o mundo da fantasia.

FIGURA

Conheça est

ZINO

É um herói e todo mundo sabe disso – inclusive ele. É corajoso e enfrenta qualquer encrenca, mas não é um cara de idéias muito inteligentes.

BOO

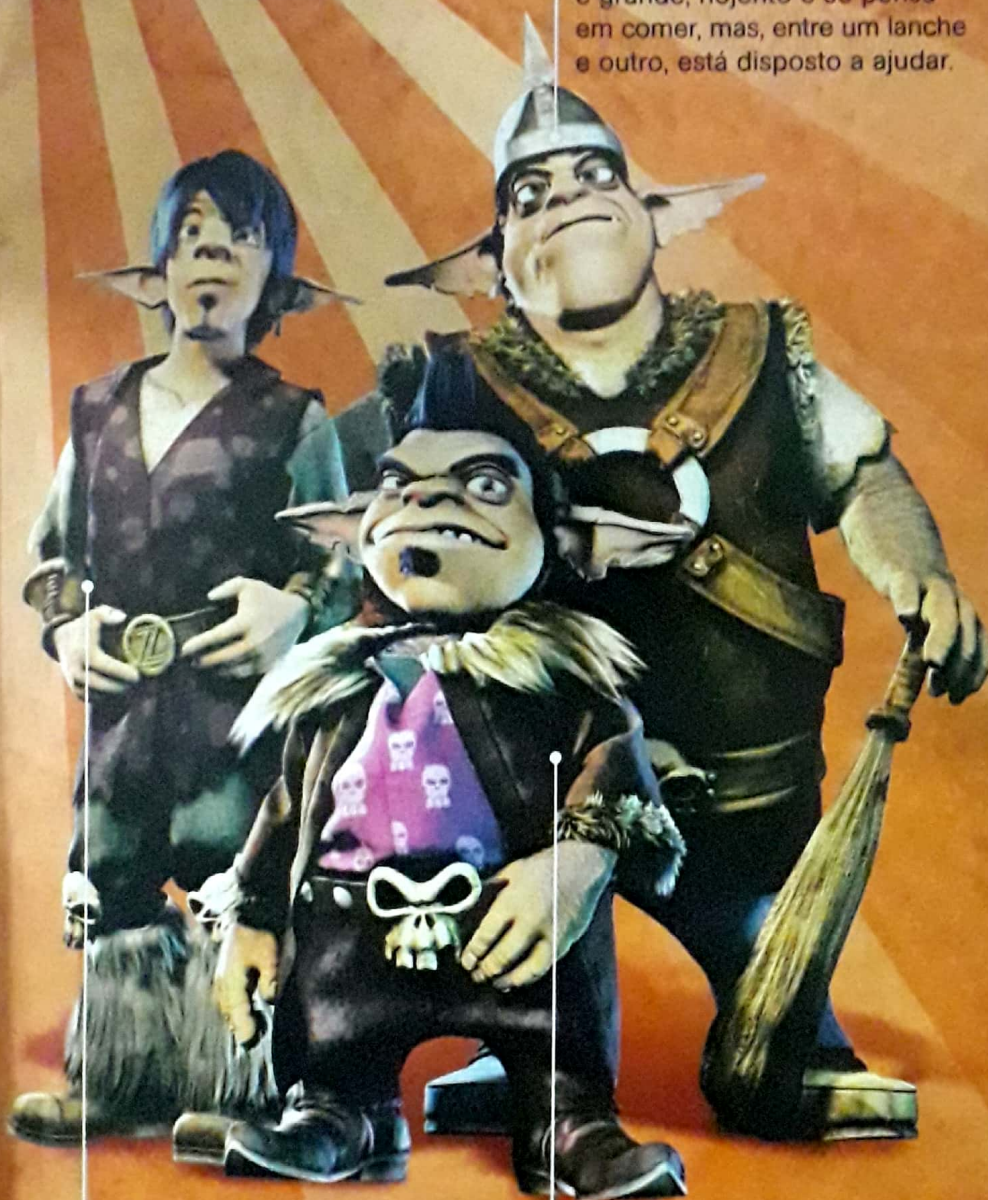
Ele é um inventor genial e sensível. Por isso acaba sendo um pouco ofuscado pelo amigo e companheiro de TV, Zino. Agora vai ter de provar sua coragem.

ALANTA

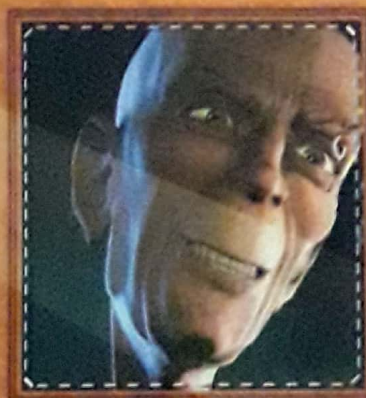
Apesar de ser uma princesa mimada, ela está cansada desse estilo de vida e quer ser uma garota radical. Por isso vai encarar essa grande aventura.

ENCANTADAS

pequenos heróis.

BRAMPH
O mais bobo dos Snurcks é grande, nojento e só pensa em comer, mas, entre um lanche e outro, está disposto a ajudar.

ZECK
Como todos os Snurcks, ele não é muito simpático. Tem uma quedinha por Alanta, mas vai ter de mudar seu jeito se quiser se aproximar dela.

GALGER
O líder dos Snurcks tem inveja de Boo e Zino e vive imaginando planos para boicotar os dois. Mas parece que o que ele quer mesmo é ser um herói também!

Outros estranhos

N. ICELY
Este professor é um cientista meio maluco e totalmente do mal. Ele resolve usar seus conhecimentos e sua inteligência para se vingar de Boo e Zino, que ocuparam o horário de seu programa.

ALBERT DROLLINGER
Ele faz parte do mundo real e criou a série *As Aventuras de Boo & Zino*. A pequena turma conta com a ajuda dele para salvar Gaya.

FIQUE LIGADO

ENDEREÇOS MÁGICOS

SÓ PARA BRUXOS

Um dos caminhos para sair do mundo dos trouxas é uma parede da estação King's Cross. É preciso atravessá-la para pegar o trem que leva a **Hogwarts**, onde Harry Potter, Hermione e Rony vivem a maior parte de suas aventuras. Em volta, há o Lago Negro e a Floresta Proibida, habitada por aranhas gigantes, centauros, e unicórnios. Mas a escritora J. K. Rowling criou outros lugares, que passam despercebidos pelos trouxas apesar de ficarem em Londres, a capital da Inglaterra. É preciso ser bruxo para encontrar o Beco Diagonal, o Ministério da Magia, o Hospital St. Mungus e a casa onde se reúne a Ordem da Fênix, no Largo Grimmauld.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

SÍTIO DO FAZ-DE-CONTA

Quem vê ao longe o **Sítio do Picapau Amarelo** nem imagina as coisas que acontecem por ali. Num riacho do Sítio fica o Reino das Águas Claras, onde Narizinho e sua boneca Emília vão passear. Emília, que era muda, volta de lá falando pelos cotovelos depois de tomar pílulas mágicas. Daí em diante, as travessuras não acabam mais, principalmente quando Pedrinho vai passar férias no Sítio. Usando o faz-de-conta e o pó de pirlimpimpim, eles viajam no tempo e vão a lugares reais e imaginários.

O Sítio, que também é habitado por cucas e sacis, recebe visitantes de outros mundos. Por lá já passaram Peter Pan, Branca de Neve e até personagens dos desenhos animados. Esse lugar foi criado pelo escritor Monteiro Lobato.

No site, escolha qual desses mundos você gostaria de visitar e confira dicas de livros, games e DVDs para saber mais sobre eles.
www.recreioonline.com.br

Em **Nárnia**, o inverno dura o ano inteiro. Os habitantes desse reino são faunos, centauros, anões, gigantes, unicórnios, bruxas e bichos falantes. A passagem para esse mundo fica dentro de um guarda-roupa. Quando os irmãos Lúcia, Susana, Edmundo e Pedro encontram essa entrada secreta, vivem fantásticas aventuras para trazer de volta o Sol e libertar Nárnia da terrível Feiticeira Branca. Esse lugar foi criada pelo escritor inglês C. S. Lewis e aparece numa série de sete livros conhecida como As Crônicas de Nárnia.

Imagine um lugar onde tudo é possível. Pois o **País das Maravilhas** é assim. Desde que Alice foi parar lá, passou a viver uma aventura atrás da outra. Primeiro cresceu, depois ficou minúscula, passeou por jardins de flores falantes, conheceu um gato que some e deixa seu sorriso no ar e tomou chá com um Chapeleiro Maluco e uma Lebre Louca. Ainda teve o desprazer de ser apresentada à mandona Rainha de Copas. Para visitar esse mundo é só ler Alice no País das Maravilhas, imaginado pelo escritor inglês Lewis Carroll.

A **Terra Média**, habitada por magos, elfos e anões, é o cenário de O Senhor dos Anéis. Ali vivem ainda os pacíficos hobbits. Um dia, um jovem hobbit chamado Frodo recebe a missão de destruir um anel mágico, antes que a jóia caia nas mãos de Sauron, o Senhor do Escuro. Para isso, ele tem que chegar até a Montanha de Fogo, que fica numa região chamada Mordor. Assim começa uma das maiores lutas entre o Bem e o Mal. Sauron, ajudado por seres repulsivos chamados Orcs, faz tudo para impedir que Frodo alcance o seu objetivo.

Esse mundo foi imaginado pelo escritor J. R. R. Tolkien, que criou mapas do relevo e da vegetação da Terra Média. Como era um estudioso de línguas, inventou até idiomas, como o sindarim e o quenya, falados pelos anões e elfos. Na história, a Terra Média, junto com a Ilha de Númenor e a terra de Aman, faz parte de um mundo maior chamado Arda, que seria o nosso próprio mundo, em um passado tão distante que ninguém lembra mais.

A TERRA DOS HOBBITS

SEU CORPO

MUNDO DE FANTASIA

Veja o que acontece no corpo quando a imaginação viaja.

Numa tarde chuvosa, você olha um livro, vê a imagem de um castelo e começa a se lembrar de Hogwarts... Como seria estudar num lugar assim? Há vôos de vassoura, magia, campeonatos de quadribol... Será que você seria amigo de Harry? Isso tudo surge de repente na sua cabeça. Viu como a imaginação vai longe?

Esse tipo de viagem acontece com todo mundo, mas, segundo estudiosos, as crianças têm mais imaginação do que os adultos. É que coisas novas ativam a área cerebral responsável pela imaginação e, na infância, estamos mais atentos às novidades. Os mais velhos não prestam tanta atenção e não se surpreendem tanto. E aí imaginam menos do que a gente.

Nossa mente inventa coisas malucas e escolhe a hora de voltar para a realidade. Mas, às vezes, confundimos o real e o imaginário. Isso explica, por exemplo, por que se estamos sozinhos no escuro podemos até ver um monstro.

O escuro dá o alerta e relacionamos a situação a algum filme ou história. Por um momento confundimos o real e o imaginário. Mas é só acender a luz e olhar em volta para desligar a imaginação.

O legal é que também podemos fazer o inverso. Observe, leia, ouça música e prove coisas novas. Assim, você incentiva sua imaginação a funcionar ainda melhor.

Texto JULIA MOIÓLI
Design ALICE CRUZ
Ilustrações ROGÉRIO DOKI

IMAGINAÇÃO EM AÇÃO

1 Os sentidos recebem estímulos externos. Pode ser uma foto, um perfume, um sabor ou mesmo algo que tocamos ou ouvimos.

2 A informação vai até o cérebro. Há uma região de memória para cada sentido, onde guardamos as informações sobre tudo o que vemos, sentimos, ouvimos etc.

3 Na memória, começam a se formar ligações entre a informação recebida e outras. É como uma pesquisa na internet: se digitamos uma palavra, aparecem vários links ligados a ela.

4 Juntando todos os elementos, podemos construir uma história, imaginar uma conversa ou um lugar. Não há limites: podemos voar, viajar pelo espaço, tudo sem sair do lugar.

CONSULTORIA: RUBENS WAJNSZTEJN (neurologista da Faculdade de Medicina do ABC).

Confira brincadeiras legais para exercitar sua criatividade junto com a turma.

QUEM CONTA UM CONTO...

Você vai precisar de:

- papel
- caneta

1 Sorteiem quem vai começar. O primeiro escreve três frases, iniciando uma história, e passa a folha para o colega à direita.

2 O segundo lê o início da história, escreve mais três frases e dobra o trecho do primeiro participante para que o terceiro não leia aquela parte.

3 O próximo continua a história e dobra a segunda parte escrita. O jogo continua até que escrevam um final. Depois, leiam toda a história.

ÁLBUM DE FOTOS

Você vai precisar de:

- revistas antigas
- papel
- cola

Juntem fotos de revistas antigas. Cada um sorteia uma foto, cola em uma folha de papel e tenta imaginar uma história curta, pensando quem são aquelas pessoas e o que estão fazendo. Cada um conta a sua história e todos escolhem a mais legal.

Digitalizado com CamScanner

EDITORA Abril
NA SEMANA QUE VEM,
MAIS UM CRAQUE SE APRESENTA.
NA PRÓXIMA RECREIO VOCÊ VAI GANHAR
LINO KISONO
Um amigão sempre pronto a ajudar na escola e no campo. Tem boa visão de jogo e decide as jogadas com seu chute de bico.
As imagens são meramente ilustrativas.
E MAIS...
• Um dos 6 tipos de lançadores para criar jogadas de efeito
• Uma bola
FUT LOUCOS
RECREIO
1 Jogador 1 Lançador 1 Bola
Patrocínio:
SCHIN
FUT LOUCOS
www.futloucos.com.br
RECREIO
Toda quinta, nas bancas

PARA BRINCAR

Novo craque em campo

Bob Torpedo está pronto para reforçar o time dos FutLoucos.

Bob chegou para jogar um bolão. Para brincar, basta encaixá-lo no lançador e bater na bola. Ele tem um chute forte e certeiro e pode ser um bom goleador. Veja uma dica para juntar a sua turma e se divertir com os FutLoucos:

1. Monte a trave e combine com seus amigos para formarem duplas. Sorteiem os lançadores e depois qual técnico vai escalar o time primeiro. Ele escolhe três FutLoucos. O outro fica com os três que sobrarem.

2. Quem está com Nico deve posicioná-lo no gol. Em seguida, o outro técnico coloca seus três jogadores em campo. Um deles vai ficar no meio do campo. Os jogadores do outro time podem ser posicionados em qualquer local fora da pequena área.

3. O atacante vai tentar fazer um gol com três toques. Para isso, o jogador que está no meio de campo lança a bola para o parceiro, que lança para o outro, que deve acertar o gol. Se o jogador acertar o adversário, tem uma chance de recomeçar a jogada. Depois, os dois trocam de lugar. Vence quem fizer mais gols.

Saiba mais sobre a coleção e veja as fichas de todos os FutLoucos no www.RECREIOONLINE.com.br

BOB TORPEDO

PERSONALIDADE
Adora música e festas. Faz amigos com facilidade.

PONTOS FORTES
Veloz, faz lançamentos potentes e com efeito.

PONTOS FRACOS
É ruim de cabeceio e bobeia na marcação.

TIPO DE CHUTE
Certeiro, com alta precisão.

DICAS DE CRAQUE

- Aproxime bem o jogador da bola, para chutar com mais precisão.
- Varie as posições do goleiro de acordo com o tipo de chute do adversário.
- Treine combinando os diferentes lançadores e jogadores para formar a melhor equipe.

Equipe seu carro e acelere no Game Boy Advance.

VELOCIDADE MÁXIMA

Em **Need for Speed Most Wanted**, não basta ser o mais rápido. É preciso saber equipar o carro para vencer.

No comando de máquinas poderosas, você encara provas de velocidade, corridas completas, barreiras policiais e desafios contra corredores experientes, como Razor, que está no topo da lista dos melhores do mundo.

O visual na telinha do GBA não é perfeito e algumas vezes fica difícil enxergar detalhes de curvas ou outros carros que estão na pista, por isso, fique bem atento.

O ponto forte do jogo é o controle dos carros, que têm ótima aceleração e são fáceis de guiar. Você pode dirigir desde carrões esportivos como o Porsche e o Lamborghini até modelos mais comuns como o Golf e o Eclipse.

Vencendo as corridas, novos carros e peças são liberados e você se diverte com rodas especiais e motores turbinados. Há opções para escolher pinturas e instalar acessórios para personalizar seu carrão.

Cuidado com o trânsito. Você perde muito tempo quando se envolve em acidentes.

Jogue na opção *Career* para seguir os capítulos da história do jogo.

Quando encontrar uma barreira, nunca bata nos carros da polícia.

Na largada, evite acelerar demais para não detonar os pneus.

O sinal X na tela indica que você está na direção errada.

Na opção *SafeHouse*, você faz modificações no visual do carro.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Saiba como e por que o camaleão muda tanto o seu visual.

SHOW DE CORES

Nem adianta perguntar qual a cor favorita de um camaleão. Se tudo ao redor está verde, ele fica dessa cor. Como também pode tornar-se amarelo, azul, vermelho ou colorido.

Esse réptil tem a incrível habilidade de mudar de cor de acordo com o ambiente. Sob a sua pele há células especiais, cheias de tubos minúsculos, e no núcleo dessas células há pigmentos coloridos.

Não se sabe como exatamente ele percebe as cores, mas, assim que isso ocorre, seu cérebro aciona um comando, os pigmentos passam pelos tubinhos e alteram a cor da pele. É como se ele tivesse potinhos de tinta que se combinam. Dependendo da ocasião, ele se pinta de um jeito.

Essa capacidade serve para despistar inimigos, como cobras e pássaros. Além disso, assim ele caça insetos com muito mais facilidade. Camuflado na paisagem, o camaleão se aproxima sem ser notado ou então fica parado, esperando que a comida chegue perto.

As cores também podem servir para o macho se exibir e conquistar uma namorada e para mostrar seu humor.

Camaleões de certas espécies ficam vermelhos, outros pretos ou amarelos, para indicar que estão bravos, pois na natureza essas cores são sinais de perigo. Isso acontece quando querem defender o território ou disputar uma fêmea.

FOTO: ART WOLFE/GETTY IMAGES

A ficha do bicho

Tamanho ▸ de 15 a 20 centímetros de comprimento.
Alimentação ▸ insetos.
Filhotes ▸ até 10 ovos.
Onde vive ▸ a maioria das cerca de 80 espécies vive em Madagáscar ou na África e as demais, na Ásia e no sul da Europa.

Texto › CRISTIANE YAMAZATO

CONSULTORIA: GIUSEPPE PUORTO (biólogo e diretor do Museu Biológico do Instituto Butantan de São Paulo)

MUITO RÁPIDO

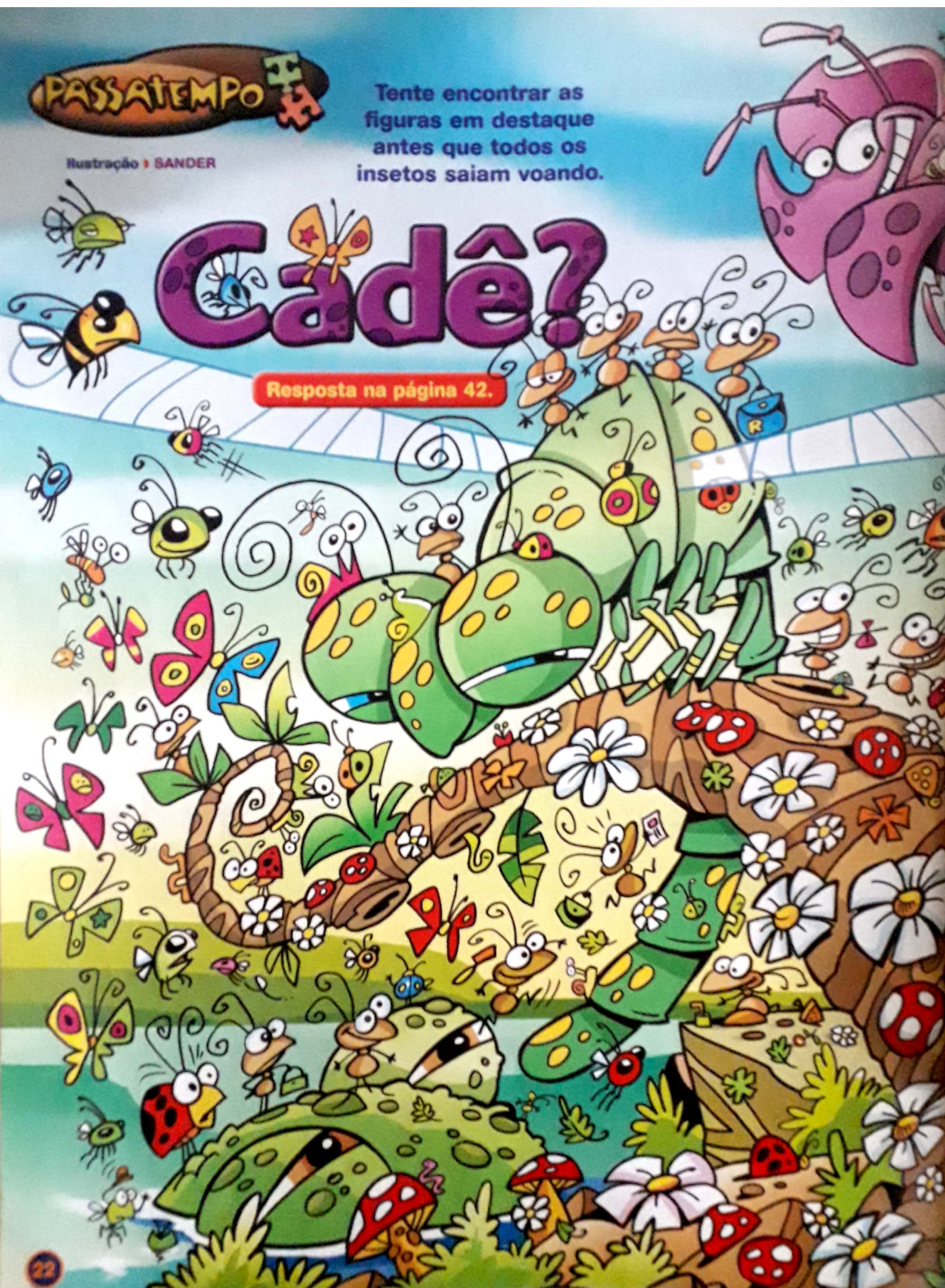
A maioria das espécies de camaleão vive entre as árvores. As patas, divididas em duas partes, são ideais para se agarrar nos galhos e a cauda forte se enrola com força onde for preciso.

Os olhos têm movimentos independentes. Enquanto um olha para cima, o outro pode investigar o que acontece lá embaixo. Assim, nada escapa de sua ótima visão.

Ele tem uma língua imensa, veloz e elástica, que alcança um inseto a até 50 centímetros de distância. Além disso, a ponta da língua é como uma luva pegajosa, que envolve a caça e não a deixa escapar.

Isso tudo acontece tão rápido que nem dá para ver o camaleão almoçando. Parece até que o inseto some no ar. Para acompanhar a ação e entender os hábitos desse animal, pesquisadores usam filmadoras que captam a cena em alta velocidade e depois assistem em câmara lenta.

FOTO: MINDEN/STOCK PHOTOS

Digitalizado com CamScanner

10 MOTIVOS A VOLTA

As férias são legais, mas ir à

Que saudade!

É hora de reencontrar todo mundo, contar as novidades, mostrar as fotos de férias e ouvir as aventuras dos seus amigos. Melhor ainda é que todos estão em sintonia, com uma pontinha de saudade das férias, mas com vontade de se encontrar, curtir as aulas e as risadas na classe.

Hora do intervalo

Um dos melhores momentos da escola é o intervalo. Você encontra alunos de outras salas, bate papo, brinca, troca dicas de jogos, enfim, faz o que quiser. Aproveite: é como um pedacinho das férias, no meio do horário de aula.

Tudo novo

É uma delícia começar um caderno novo, comprar uma mochila, organizar o estojo. Nessa época, há muitas novidades nas papelarias e você também pode personalizar seu material.

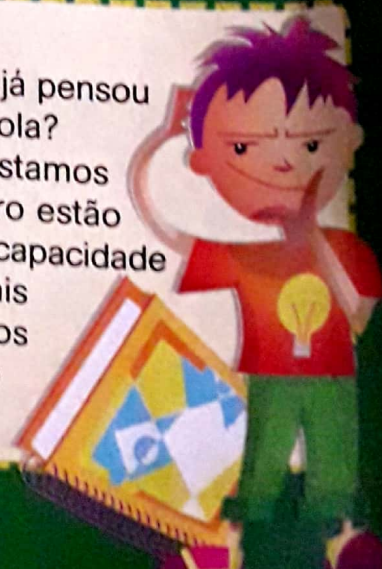
Decore os cadernos, invente uma agenda e use colagens e adesivos para deixar tudo com a sua cara.

Mais amigos

Todo ano, tem gente nova na escola e essa é mais uma chance de fazer amigos. Receba bem os alunos novos e ajude-os a se enturmar. Se você é tímido, lembre-se de que quem acabou de chegar está ainda mais envergonhado e tente se aproximar.

Cada vez mais esperto!

Às vezes, dá preguiça, mas você já pensou em quanta coisa aprendeu na escola?

Segundo cientistas, enquanto estamos crescendo, as conexões do cérebro estão se formando e temos uma grande capacidade de aprendizado. Assim, quanto mais exercitamos a mente, mais espertos ficamos. Por isso é tão importante assistir às aulas!

Texto: CRISTIANE YAMAZATO
Design: ELISABETE NAGAHAMA
Ilustrações: ROGÉRIO DOKI

PARA CURTIR ÀS AULAS

escola também é. Veja por quê.

E a paquera?

Talvez você já tenha reparado em alguém que parece especial. Voltar ao colégio é uma oportunidade de rever ou descobrir uma pessoa que você tem vontade de conhecer melhor. E, com gente nova chegando, as chances de paquera aumentam!

Outra etapa

Começar uma série nova é como passar de fase no videogame: surgem novos desafios para ser superados.

Não marque bobeira. Faça a sua parte: preste atenção e não deixe para estudar na última hora. Assim, no final do ano, você vai se sentir um campeão!

Nada de tédio

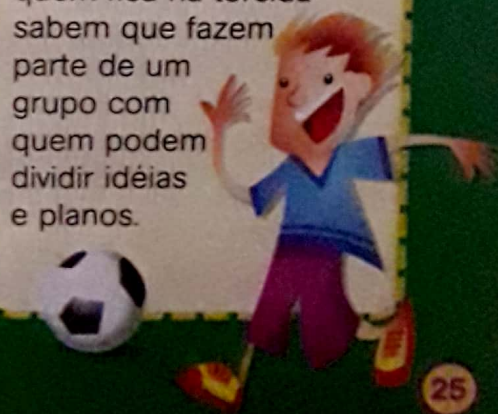
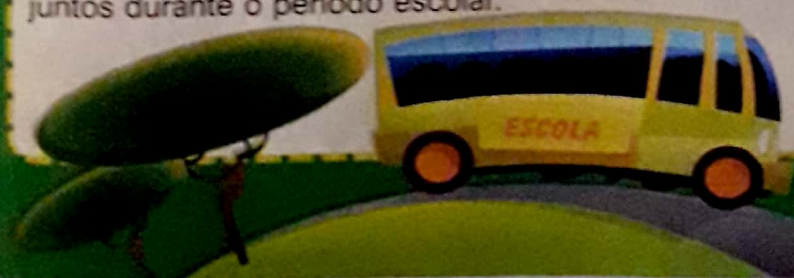
As férias são legais, mas chega uma hora em que não há mais nada para fazer, os dias ficam iguais e a rotina começa a cansar. A volta às aulas vai animar seu dia-a-dia, afinal todo começo de ano escolar traz muitas novidades: são novos professores, matérias diferentes, colegas que acabam de chegar à escola, enfim, agito.

Viagens, excursões, passeios!

Passear é bom. E se for a turma da escola, melhor! É uma delícia sair com a classe para conhecer museus, ir ao teatro ou a um parque. Aproveite que o ano está começando e combine com a turma de sugerir aos seus professores alguns passeios que vocês podem fazer juntos durante o período escolar.

E tem mais!

Todo mundo vai à escola para estudar, mas, entre uma aula e outra, há jogos, campeonatos, festas e muito mais. Assim as pessoas se unem, e tanto quem está no time da classe como quem fica na torcida sabem que fazem parte de um grupo com quem podem dividir idéias e planos.

FAZENDO ARTE

Veja como dar um toque diferente e exclusivo no seu material escolar.

NÃO TEM IGUAL!

Você vai precisar de:

- papel colorido
- revistas
- cola e tesoura
- caderno e agenda

Recorte figuras de mangás. Cole-as na capa do caderno, sobrepondo algumas para não deixar buracos. Rasgue com cuidado uma tira de papel e cole-a sobre a figuras. Cole mais figuras e escreva seu nome na faixa colorida.

Cole uma folha colorida sobre a capa do caderno. Faça uma tira de papel preto e recorte as janelas para colocar as imagens dos seus filmes favoritos. Cole tudo sobre a capa. Recorte quadradinhos da mesma cor do fundo e cole nas laterais da tira preta.

Cole o papel azul na capa, prendendo o barbante que forma o varal. Desenhe e recorte cada peça do cenário. Cole o Sol, as nuvens e a grama. Prenda as roupas com pregadores que podem servir para segurar lembretes.

Cole uma folha verde sobre a capa. Faça a rede colando fios de barbante sobre o papel. Use papel preto e branco para fazer a bola e cole-a apenas na base inferior e na lateral, para formar um bolso. Escreva o que quiser, recorte as letras e cole sobre a rede.

Imprima no site os moldes para recortar. www.recreionline.com.br

Produção › ALICE CRUZ

FOTOS: LEO FELTRAN

Texto › NOÊMIA LOPES
Ilustrações › ROGÉRIO COELHO

PESQUISA NA REDE

Confira dicas de sites legais para consultar dicionários e tradutores.

Você já sabe que pode contar com a internet sempre que quer ouvir música, jogar e conversar com os amigos. Mas é muito bom usar os recursos da web também na hora de fazer pesquisas e consultas para seus trabalhos e tarefas de casa.

Veja algumas dicas de sites com dicionários e tradutores úteis para você evitar erros e traduzir informações de suas pesquisas.

Ferramentas de idiomas

www.google.com.br/language_tools

Nesta área do site de busca Google, é possível traduzir palavras e textos em diversos idiomas. O link também pode ser útil para traduzir outros sites da internet, basta ter o endereço completo em mãos.

Outro serviço bem legal é a pesquisa de páginas escritas somente no idioma que você escolher.

Tradução fácil

http://freetranslation.imtranslator.com/

Nesta página, é possível traduzir palavras e frases do português para o inglês ou francês e do inglês para o alemão, russo, italiano, japonês e muitos outros idiomas.

Uma boa dica é testar como se escrevem expressões como *Good morning* (bom dia) em outras línguas. Selecione o idioma na tela, escreva a palavra na janela de cima, clique em *Translate* e veja o resultado.

Dicionário especial

www1.uol.com.br/babylon/

Neste endereço, você pode baixar para seu computador ou utilizar online um programa que serve tanto para consultas na internet quanto para instalação e uso no seu computador.

Ele traduz palavras e expressões do inglês para o português, espanhol, alemão, francês, italiano, holandês, japonês, chinês e hebraico.

Academia Brasileira de Letras

www.academia.org.br/

O site da Academia Brasileira de Letras tem um dicionário ortográfico para você conferir o jeito certo de escrever as palavras em português e indica a classificação de cada uma. Para fazer consultas, entre na área *Vocabulário Ortográfico* e selecione *Busca*. Você pode até escrever só uma parte da palavra.

Nossa Língua Portuguesa

www2.uol.com.br/linguaportuguesa

Neste site, há um jogo com palavras bem estranhas e engraçadas. A missão é descobrir o que cada uma delas significa. Antes disso, é preciso preencher um pequeno cadastro para brincar.

Guia na rede

www.bussolaescolar.com.br/dicionarios.htm

Neste site, há um link para um dicionário de Língua Portuguesa, mas fique atento, pois ele segue as normas usadas em Portugal. Vale conferir os links para dicionário de rimas e de abreviaturas, tradutores bilingües, glossários e pronúncia de palavras em inglês, francês, espanhol, italiano e japonês.

Biblioteca fácil

http://biblioteca.uol.com.br/

Algumas áreas legais, como os dicionários *Michaelis* e *Houaiss*, são apenas para assinantes. Mas quem não faz parte dessa turma pode acessar links como um dicionário em língua inglesa, um tradutor do inglês e um atlas.

Diversão em inglês

www.enchantedlearning.com/Dictionary.html

Dicionário em inglês, simples e divertido, com ilustrações explicativas, sugestões de atividades e opção para pesquisar por ordem alfabética ou por assunto.

Inglês com todos os detalhes

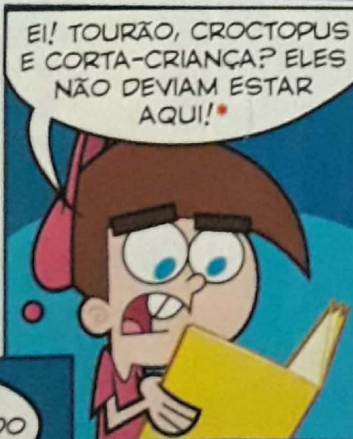
http://dictionary.cambridge.org/

Possui um dicionário inglês/inglês, que traz uma explicação detalhada e exemplos da palavra que você procurou.

DICAS

- **Para as pesquisas escolares ou tarefas de casa, lembre-se de escolher os sites com cuidado. Procure endereços de jornais, revistas e empresas confiáveis, para não correr o risco de encontrar informações erradas ou incompletas.**
- **Nunca faça seu cadastro em sites que pedem informações pessoais como nome, endereço e telefone, sem falar antes com seus pais.**
- **As informações de blogs não são confiáveis.**
- **Faça uma pasta com seus sites de pesquisa no item Favoritos, assim você consegue localizar tudo rapidamente.**

OS PADRINHOS MÁGICOS!
O DESEJO DO QUEIXO RUBRO
É UM DIA CALMO NA CIDADE...
BEM-VINDO A QUEIXÓPOLIS
OU NÃO?
ESTE É O SALÃO DO MAL!
A CORTA-CRIANÇA
TOURÃO
DR. CROCTOPUS
SABEM POR QUE EU, O ANTIQUEIXO, TROUXE VOCÊS AQUI?
TEM A VER COM FADAS?
PRA CORTAR CRIANCINHAS!
TEM UM BANHEIRO POR AQUI?
ERRADO!
ERRADO!
E VOCÊ VAI TER DE ESPERAR!
CLIQUE!
VAMOS DESTRUIR ESSE HOMEM!
QUEIXO RUBRO!
EI, JÁ TENTAMOS ISSO!
E ELE DETONOU A GENTE!
ELE E SEUS AMIGOS: CLEFT, O MENINO-QUEIXO-PRODÍGIO, E OS CÃES ACE E CLEFTO!
NÃO SERÃO PROBLEMA PRA QUANDO NÓS VAMOS.
NÃO...
VOCÊ QUER DIZER PRA ONDE NÓS VAMOS, CERTO?
QUERO DIZER QUANDO!
Contos Inéditos do Queixo Rubro

"EXISTIRAM MUITAS VERSÕES DO QUEIXO RUBRO ATRAVÉS DOS TEMPOS."
1936
1941
1950
1970
1975
1980
1985
1993
2000
VAMOS ENTRAR NESSE GIBI MÁGICO E VOLTAR PRA ÉPOCA EM QUE ELE ERA MAIS FRACO!
NÃO TEM COMO O CLEFT SABER DO NOSSO PLANO!
HA HA HA HA HA
POR QUE NÃO ESTÁ RINDO?
PORQUE PRECISO FAZER XIXI!
O TOURÃO QUER FAZER XIXI!
Contos Inéditos do Queixo Rubro
AH, EU LEMBREI DE UMA COISA!
POOF!
O COSMO É TÃO INFLUENCIÁVEL...
EI! TOURÃO, CROCTOPUS E CORTA-CRIANÇA? ELES NÃO DEVIAM ESTAR AQUI!*
TEMOS DE SALVAR O QUEIXO RUBRO!
VISTAM SEUS UNIFORMES DE HERÓIS!
ASSIM QUE O COSMO VOLTAR DO BANHEIRO.
HUM... TÁ!
*NOTA DO EDITOR: ELES NÃO DEVIAM ESTAR NO GIBI PORQUE FORAM CRIADOS POR MÁGICA NO ESPECIAL DE TV "O GRANDE DESEJO HERÓICO"!
SPLASH!

À NOITE, QUEIXÓPOLIS É UM LUGAR ESCURO...
POOF!
QUE ESCURIDÃO!
ESTAMOS NOS ANOS 80, O PERÍODO DO QUEIXO DARK!
NESTA ÉPOCA, O VISUAL SOMBRIO DA CIDADE...
...REFLETIA A ALMA SOLITÁRIA DO QUEIXO RUBRO.
SAIAM DA FRENTE!
ELE É GROSSEIRÃO, HEIN?
TALVEZ QUEIRA FAZER XIXI!
QUEIXO RUBRO!
QUEIXO RUBRO! É UMA EMBOSCADA!
ZIPT!
ZAPT!
PAF! POF! BAM!
CUIDADO!
POF!
BAM!
QUERO UMA LANTERNA!
PERDEMOS ELE!
EU FALEI QUE TAVA MUITO ESCURO!
Contos Inéditos do Queixo Rubro
VENHAM! SEI DE UM LUGAR BEM CLARO!
E O MELHOR É QUE ELE NÃO VAI REVIDAR!
RÁPIDO! SEI PRA ONDE VÃO!

ALI ESTÁ ELE! O QUEIXO RUBRO PAZ-E-AMOR!
VAMOS FAZER PICADINHO DELE!
PAZ
PREPARE-SE PRO SEU FIM, RIPONGA!
PAZ E AMOR, BICHO! SOU CONTRA A VIOLÊNCIA!
MAS NÓS NÃO SOMOS!
NEM NÓS!
CAIM!
ZIIIING!
ZIIIING!
EI! NÃO CURTO VIOLÊNCIA CONTRA ANIMAIS. NÃO É LEGAL!
PELOS PODERES DA PAZ!
NÃO ENXERGO NADA!
UAU! VIOLÊNCIA NÃO VIOLENTA!
SUMAM ANTES QUE EU ENSINE A VOCÊS O SIGNIFICADO DO AMOR!
QUAL É A PRÓXIMA PARADA?
VOU VER...
QUE ANÚNCIO LEGAL!
Incríveis óculos de Raios-X

POOF! em cores!
QUE LUGAR É ESSE?
PARECE O GIBI DO QUEIXO RUBRO DE 1964, BASEADO NO SHOW DA TV!
ELE USAVA UM CHAPÉU EM FORMA DE SERRA?
NÃO. POR QUÊ?
PORQUE ELE VAI USAR UM!
ZZZZZ!
TEMOS DE SALVÁ-LO!
NÃO TÃO DEPRESSA!
NINGUÉM VAI SALVAR NINGUÉM.
E AGORA?
O QUE DEVEMOS FAZER?
NÃO VAMOS FAZER NADA.
ESSE HERÓI É BASEADO NO SERIADO DA TV!
ZZZZZ!
BLURP!
ZZZZZ!
O CINTO DELE SEMPRE TEM ALGO PERFEITO PRA CADA SITUAÇÃO.
AINDA BEM QUE EU TROUXE O MEU SPRAY-ARREBENTA-SERRA!
CREC!
CREC!
CREC!
VIRAM?
VAMOS ACHAR UM QUEIXO RUBRO MENOS EQUIPADO!

POOF!
JÁ PRO BURACO!
QUÊ?
TRINCHEIRA
ESTAMOS NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL!
O QUEIXO RUBRO DESTA ÉPOCA NÃO TINHA EQUIPAMENTOS NEM PODERES! ELE COMBATIA OS NAZISTAS COM OS PRÓPRIOS PUNHOS!
POR QUÊ?
ESTAMOS NUMA BATALHA PERTO DA PRAIA?
NADA DISSO.
HAVAÍ?
HOJE EU SÓ QUERO S&AF!
OU SEJA... SOMBRA E ÁGUA FRESCA!
MAS VAI TER SOPAPOS E ATAQUES FRENÉTICOS!
É ISSO AÍ.
PEGUEM ELE!
É MELHOR SE RENDEREM!
BAM!
ZAPT!
QUE CACHORRADA!
ELE É BOM DE BRIGA! RECUAR!

E AGORA? ONDE NÓS ESTAMOS?
POOF!
NUMA FAZENDA. VOLTAMOS À ORIGEM DO QUEIXO RUBRO. OLHEM!
"ISSO ACONTECEU QUANDO ELE ERA BEBÊ E FOI ENVIADO À TERRA PELO PAI-CIENTISTA QUEIX-EL, QUE SABIA QUE O SEU PLANETA ESTAVA CONDENADO."
NOSSA! PENSEI QUE ELE FOSSE SÓ UM ATOR QUE UM DIA FOI MORDIDO POR UM CARA RADIOATIVO!
ESSA É A HISTÓRIA INVENTADA PRA PROTEGER A VERDADEIRA IDENTIDADE DO QUEIXO RUBRO.
O QUE VAMOS FAZER?
HA-HA-HA!
IH... TARDE DEMAIS!
Contos Inéditos do Queixo Rubro
DEIXA EU VER O QUE TEM NELA...
RESTA SÓ UMA PÁGINA NO GIBI!

QUEIXINHO, SEU FUTURO SERÁ DESTRUÍDO!
AO CONTRÁRIO!
O FUTURO É AGORA!
OPA! ISSO VAI DOER.
TRAZER TODOS OS QUEIXOS RUBROS PRA ESTA ÉPOCA FOI UM ÓTIMO DESEJO.
SÓ CUMPRI MEU DEVER DE PARCEIRO DE SUPER-HERÓI!
ACHO QUE O FUTURO ESTÁ EM BOAS MÃOS.
EU SABIA QUE DEVIA TER IDO AO BANHEIRO QUANDO TIVE CHANCE!
BAM!
WHAM!
POW!
E EM BONS PUNHOS!
FIM

PASSATEMPO
ENIGMA
Ilustração ALEXANDER
Siga as pistas e descubra o nome de cada jogador.
Cláudio não está perto do cachorro e Luiz não usa boné.
Alex e Fábio usam camisetas da cor dos bonés de seus amigos.
Paulo não tem bolinhas de gude e Luiz não guarda suas bolinhas no vidro.
Luiz e Paulo usam tênis da mesma cor.
Paulo não usa nada vermelho e Fábio está perto do cachorro.
Fábio está ajoelhado e Cláudio está sentado.
A
B
C
D
E
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
59TZ
Grande São Paulo
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o namorado da galinha caipira?
O frango xadrez.
Fábio Bruno Guerra, 10 anos
São Paulo – SP

De que lado o peixe tem mais escamas?
Do lado de fora.
Daniel Gregório
Campo Grande – MS

Qual é o bicho mais comprido do mundo?
O albatroz. Começa no A e termina no Z.
Carlos Eduardo Maia
Florianópolis – SC

O que pula, mas não é bola; tem bolsa, mas não é mulher?
O canguru.
Hecthor Murilo Ribeiro, 9 anos
Vitória – ES

Por que a vaca vestiu o maiô?
Por que ela foi namorar o peixe-boi.
Lúcia M. Dias
Por e-mail

Por que os leões comem carne crua?
Por que eles não sabem cozinhar.
Ana Rita Queiroz, 11 anos
São Bernardo do Campo – SP

Qual a parte do corpo que deixa a pessoa muito aborrecida?
O pé chato.
Henrique S. T. Müller
Porto Alegre – RS

Qual é o bicho que, perdendo uma letra no nome, vai para o céu?
Gavião (se tirar o G, fica avião).
Maurício Silva
São Leopoldo – RS

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Mamja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram nesta edição: Alice Cruz, Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luiz Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccin, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveira@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeiosrepcom@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: adrsmontomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 309, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

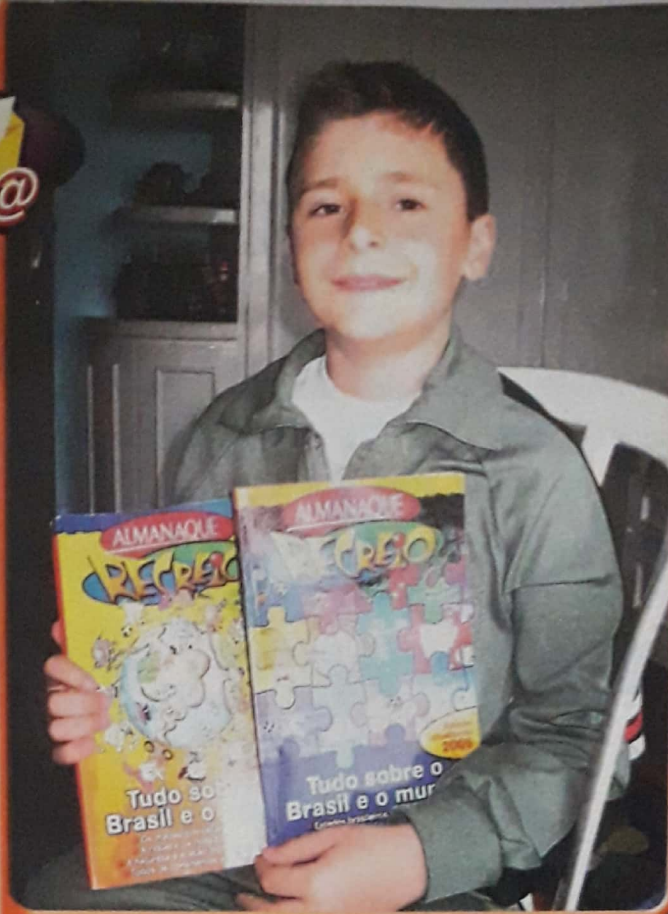
IVC FIPP ANER

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Daniel Vitorino Ribeiro diz que a RECREIO é a sua revista favorita.
ARARANGUÁ – SC

Gostaria que vocês falassem mais sobre Os Incríveis, ok?
JOÃO VICTOR DE ANDRADE
SANTO ANASTÁCIO – SP

O Almanaque RECREIO me ajuda muito na escola.
MAYARA GOMES
FORTALEZA – CE

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Seria legal que publicassem dicas do jogo Pokémon para Playstation 2.
Matheus Marcomini
NITERÓI – RJ

Sugiro que publiquem dicas para apresentar trabalhos em feiras de ciências.
Marcela, 11 anos
ANÁPOLIS – GO

Olá! Queria ver as seções *Fique Ligado* e *Mão na Massa* em todas as edições.
João Gustavo Skolimoski, 13 anos
UBERLÂNDIA – MG

Este é o desenho da Maria Clara de Oliveira, que é super-fã da RECREIO.
RIO DE JANEIRO – RJ

O Kaio S. Gonçalvez caprichou no desenho.
SANTO ANDRÉ – SP

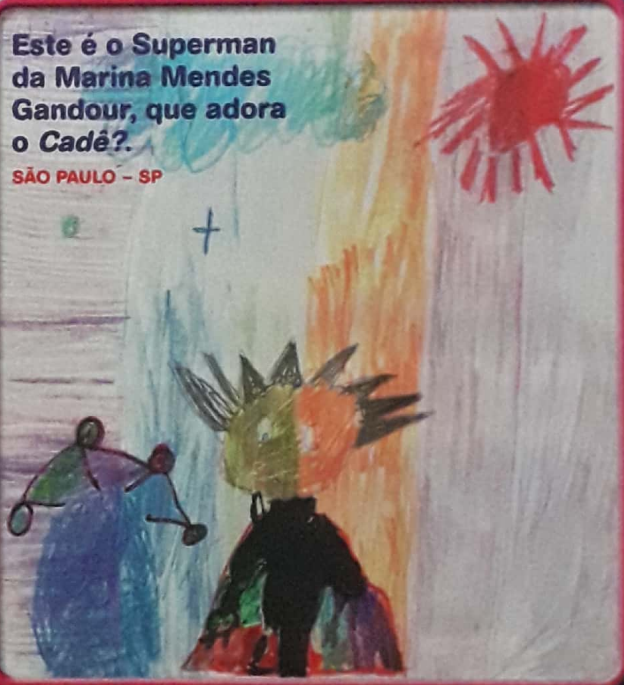
A Samantha Campos P. Barrozo curte a RECREIO com os amigos da escola.
BICAS – MG

Lucas e Mariana pedem matérias sobre as águas termais do Brasil.
PARAOPEBA – MG

Este é o Superman da Marina Mendes Gandour, que adora o *Cadê?*.
SÃO PAULO – SP

Oi, pessoal! Adoro a RECREIO, principalmente o *Cadê?*, as piadinhas e o jogo dos sete erros. Tenho duas calopsitas em casa e gostaria de ler uma matéria legal sobre elas.
BRUNO LANZONI SILVA
ITAPIRA – SP

Olá! Gostaria de ler uma matéria sobre reciclagem.
FELIPE MISSIANO
OSASCO – SP

Este é o desenho do Matheus Simas da Silva.
BALNEÁRIO CAMBORIÚ – SC

O João Marcelo Caneschi curte os passatempos *Enigma* e *Cadê?*.
TUBARÃO – SC

O Gustavo Rocha curte ler sobre dinossauros.
JACAREÍ – SP

TIRINHAS!
Anabel
UAU! COMO VOCÊ CONSEGUE FAZER ISSO?
COM LÁPIS!
© Lancast
Animatiras
HISTÓRIAS PARA O TUNEBA DORMIR
OUVE ESSA!
O PRÍNCIPE LUIZ ADORAVA FAZER CASTELOS DE AREIA. PROMETEU QUE, QUANDO CRESCESSE E SE TORNASSE REI, CONSTRUIRIA O MAIOR DE TODOS PARA REINAR.
LUIZ CRESCEU E CUMPRIU O QUE PROMETEU.
PENA QUE O CASTELO DESMANCHAVA TODO QUANDO CHOVIA!!!
© Editora Abril S.A.
Gordura
por Verde
© Verde
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS
Página 16
Páginas 22 e 23
Página 37
A ALEX
B FÁBIO
C LUIZ
D PAULO
E CLÁUDIO
42
Digitalizado com CamScanner

promoção torcida abril na alemanha.
o próximo convocado pode ser você.
Realização
EDITORA Abril
- PEDALADA = AUSTRICKSEN
- DRIBLE DA VACA = DRIBBLEKÜNSTLER
- BRASIL HEXACAMPEÃO = BRASILIEN SECHSFACH WELTMEISTER
Quer acompanhar o Hexa de pertinho?
Participe da promoção Torcida Abril na Alemanha. São 5 sorteios, 1 por mês, cada um valendo 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de tela plana. E, em maio, ainda acontece um sorteio especial: mais 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.
Não fique no banco de reservas. Quanto mais cartas você enviar, mais chances tem de ganhar.
36 viagens
30 TVs
tela plana 32"
6 TVs
de plasma 42"
• Promoção válida até 05/05/06.
• CA CAIXA nº 6-0577/2005.
• O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.
Apoio
Itaú
Claro
POCKET
Sadia
MasterCard
Para participar, recorte o selo ao lado, junte com mais 2 selos e responda:
"Qual editora leva você para a Alemanha?"
e envie os 3 selos para a Caixa Postal 13856 São Paulo - SP, CEP 05049-970, junto com seus dados (nome, RG e telefone). Você encontra mais selos nos anúncios das revistas participantes da promoção.